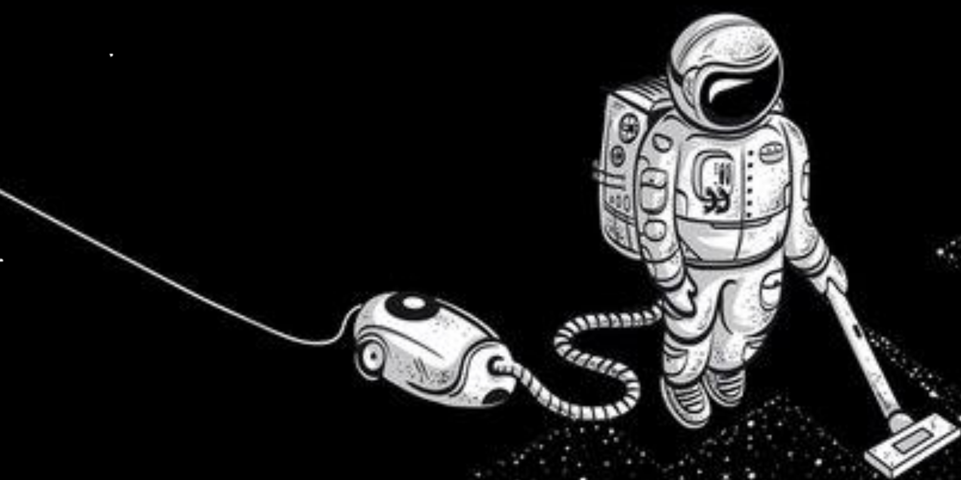
NIGHTMAN
УБОРЩИКИ



Работа на:
Конкурс хаков «Ноябрь 2020»

СОДЕРЖАНИЕ

ВВОДНАЯ 3
О чем эта книга 4
Сеттинг игры 4

МЕХАНИКА 6
Что необходимо для игры 7
Игровая сессия 7
Кубики 7
Броски 7
Исходы 7
Действия 7
- Защита 7
- Преодоление 8
- Создание аспекта сцены 8
- Создание vs Преодоление 9
Повреждения 9
Лечение 10
Жетоны 10
- Снять ограничители 10
- Сообщить факт 11
- Призвать аспект 11
- Второй шанс 11
Броски мастера 11
Жетоны мастера 12
Советы мастеру 12

ПЕРСОНАЖ 13
Основные пункты 14
Раса 14
Характеристики 14
Проблема 14
Повреждения и доверие 15
Остальное 15

ПРИМЕРЫ 16

БЛАГОДАРНОСТИ 20





ВВОДНАЯ



О ЧЕМ ЭТА ИГРА

Эта игра представляет собой странную смесь Fate и Cortex – предназначенная для людей, предпочитающих неожиданные повороты, подчас диктуемые результатом кубиков, быстрое решение конфликтов, для вождения ***ваншотов*** или коротких кампаний на пару сессий.

СЕТТИНГ ИГРЫ

Уборщики: давно ли вы чувствовали себя в шкуре разнорабочих, с малым окладом, ужасными условиями труда, которые делают все, чтобы минимально доступными ресурсами, довести работу до уровня принятия заказчиком? Возможно, вы делаете это каждый день? Тогда вам будет легче вжиться в роль наших не совсем удачливых персонажей.

Вселенная: огромная и необыкновенная, правда человечество заселило ее как саранча, со страстью первооткрывателя находя новое и разрушая старое, ставя все возможные порядки с ног на голову. Хорошо, что вы не одни из них. Плохо, что человечество однажды признали вашу расу – низшей.

Nightman: ночники, ассенизаторы, уборщики. Называйте, как хотите, но это одна из ступеней социальной лестницы, куда вас пускают постоять. Клининговые компании нанимают на рабских условиях низшие расы или предоставляют преступникам общественные работы. Огромная смертность, малые выплаты, телепередача с нарезками самых забавных случаев из жизни, курьезы и неудачи. Все это несет прибыль, а значит найм новых рабов…тников.

Работа: уборка, чистка, полировка, разве это весело, из этого сделать шоу? Конечно, все это вы тоже выполняете, но уже когда разберетесь с основными проблемами. Ведь вас посылают на: заброшенные станции после устроенного непонятно кем геноцида местного населения; гражданское судно, во время абордажа пиратов; почистить золотой унитаз очередной шишке, правда без доступа в его бункер – ведь он забыл сделать вам наряд на работы, а сколько разнообразных и причудливых миров ждут очищения. В общем, ваши работодатели и заказчики развлекаются, как могут, абсолютно уверенные в полном отсутствии у вас прав и претензий.



Права: а есть ли они? По сути все, что с вами происходит, фиксируется на камерах, и каждый может забрать себе домой запись всех тех ужасов, что с ним произошли. Правда, в многотомном контракте обязательно найдется пункт, что вы были предупреждены и согласились на это осознанно. В остальном у вас есть права и можно их сократить до:

✓ Хранить молчание;

✓ Все записанное может быть использовано против вас;

✓ Подчиняться всем высшим расам, в частности человечеству и своему руководству. Если приказы расходятся, выкручиваться в пользу руководства;

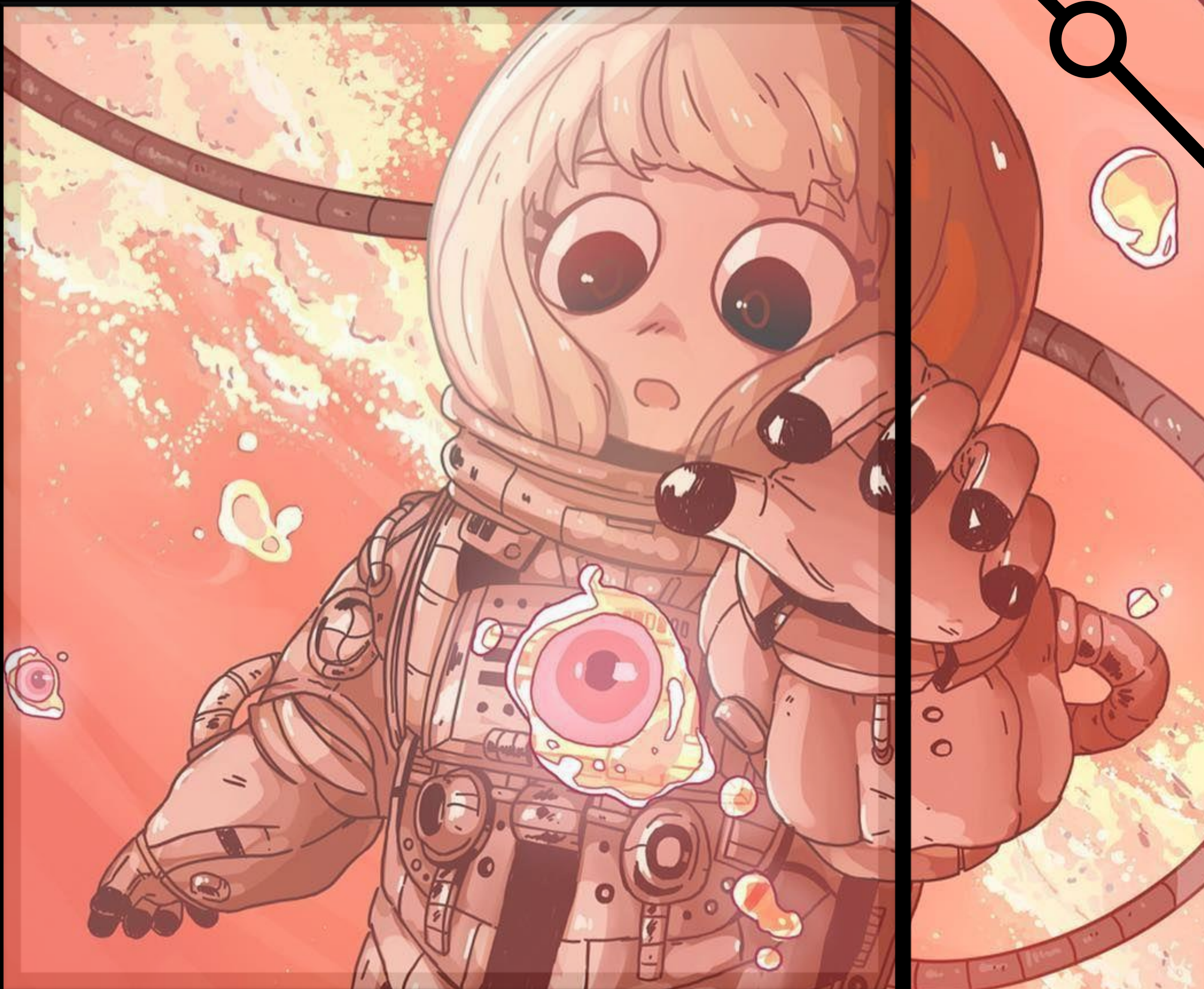
✓ Сохранять все для анализа, живое и мертвое, биологическое и механическое. Вам запрещено вредить какой либо живности, ибо вполне возможно это приведет к межгалактическим конфликтам или загубит ценный научный эксперимент.

Следовательно, если что-то грызет корабль, необходимо найти способ изолировать его, спасая корабль и экипаж от действий этого поганца, ну и конечно прибрать и отремонтировать оставленный бардак, чтобы заказчик был доволен. Что делать с тварью, решать уже не вам, возможно, на следующем задании она, вооруженная шваброй и пылесосом, займет свое место в рядах уборщиков.

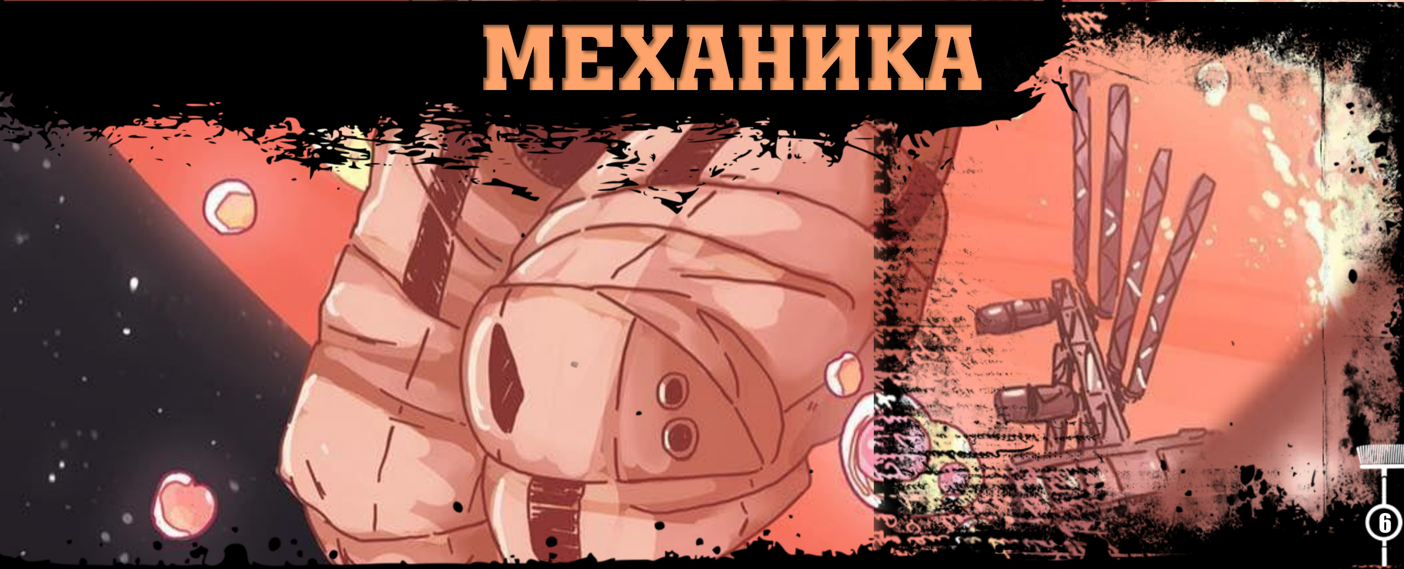


Персонажи: вы уникальные представители своей расы для данной игры, возможно в галактике таких как вы полно, однако для данного задания вы лишь одни такие – в чем выражена это уникальность, решать вам. Возможно вы: электронный вирус, который может существовать лишь в рамках устройств, меняя их в ходе игры; желеобразное существо, оставляющее слизи больше, чем было до его уборки; вампир; оборотень с марса; космоклоун; Анубис, что возвел пирамиды неблагодарным человекам. Короче, придумайте что-то интересное и необычное, или заимствуйте из медиа. Однако свыкнитесь с мыслью, что вас и ваши силы сдерживают высшие, чтобы вы чего не натворили.

Проблемы: против вас могут выступать известные концепты – чужие, зубастики, зомби. Вы можете оказаться в центре конфликта людей, который придется решать своими, не совсем чистыми методами – на прямую не влезая в дела высших рас. Потрепанный корабль может считать вас инородным телом и пытаться очистить себя от вас, пока вы очищаете его от всего остального. В коне концов, это может быть что-то для шоу, полностью спланированное и сделанное в угоду зрителям, построенное по всем заветам пилы и квестовых комнат.



МЕХАНИКА



ЧТО НЕОБХОДИМО ДЛЯ ИГРЫ

- Сами игроки (обычно 3-6 человек вместе с ведущим);
- Данная книга – для знакомства с правилами и обращения к ним при необходимости;
- Свободное время, закуски и напитки;
- Жетоны или фишки;
- Fate кости, минимум 4шт;
- Ручки, карандаши, ластики и другие письменные принадлежности.

ИГРОВАЯ СЕССИЯ

Это время одной партии в игре. Игровая сессия (или просто «сессия») начинается, когда вы садитесь за игру, и заканчивается, когда вы решаете прерваться. Обычно сессия занимает от 4 до 6 часов реального времени (но тут вы сами устанавливаете ограничения).

Если в описании правил написано, что правило действует один раз за игровую сессию или до ее конца – это означает как раз то, что использовать их можно один раз за описанный выше промежуток времени.

КУБИКИ

В системе используются стандартные Fate кубики, которые можно при желании заменить банальными шестигранниками из сувенирных ларьков, перекрасив их стороны.

БРОСКИ

Вы описываете, как пытаетесь преодолеть проблему и чего вы пытаетесь достичь. ГМ может попросить более подробную информацию, если он думает, что ситуация неясна, либо может попросить добавить жетон, если вы пытаетесь сделать что-то невозможное для обычного смертного, но не для представителя вашей расы.

Возьмите 4dF кубов, прибавив модификатор, который складывает из следующих пунктов:

- Подходящая характеристика вашего персонажа;
- Подходящий Аспект сцены, но лишь один;
- Использование сильных сторон вашей расы;
- Использование ранений и проблем персонажа.

Результат броска сравнивается со сложностью, устанавливаемой из следующих пунктов:

- Текущая сложность сцены;
- Аспект, мешающий заявке, лишь один.

ИСХОДЫ

Стильный успех – результат на 3 больше сложности мастера. У вас все получилось, даже лучше чем вы рассчитывали.

Успех – результат на 1 больше сложности мастера. Вы сделали что хотели, создали аспект, преодолели неприятность.

Ничья – ваш бросок равен броску мастера. Вы получили желаемое, но с ценой или если вы противостояли противнику, то каждый из вас получил часть из того, что желал.

Провал – ваш бросок меньше чем у мастера. Вы все еще можете преуспеть, но только за большую цену.

ДЕЙСТВИЯ

Защита

Когда вы хотите чего-то избежать, сохранить статус-кво, помешать какой-то активности, вы создаете броском значение определяющее сложность заявки. Так поступает защищающаяся сторона, будь то: уборщик, ожидающий атаки или беглец, который не хочет, чтобы его настигли. Вы можете защищать себя или персонажей рядом с вами, если ситуация логична для такой возможности.

Мастер пользуется защитой постоянно для определения сложности. Не важно, что именно хотел герой: переплыть затопленный отсек или прокрасться мимо защитной турели – против любой активности игрока, мастер волен назначить сложность или сказать, что таковой нет.

Бросок кубиков приведет к следующему:

- Результат вашего броска больше результата броска оппонента на 3+. Это стильный успех – вы можете создать Аспект на 1, исходя из ситуации и вашей заявки.
- Результат вашего броска больше результата броска оппонента. Вы смогли сохранить ситуацию без изменений;
- Результат вашего броска равен оппоненту, у вас ничья. Оппонент делает выбор, в зависимости от того, что он делал и каким действием пользовался.
- Результат вашего броска меньше результата броска оппонента. Ситуация изменилась, оппонент добивается успеха, создает активы, нанес вам повреждение, изменил окружение, преодолел ваш аспект, сделал то, что задумал.

Преодоление

Когда, вы чего-то хотите достигнуть и не планируете вводить новые факты и аспекты в сюжет, вам неинтересно помогать союзникам и осложнять жизнь врагам, а необходимо просто оценить – удалось ли задуманное или нет? Вы преодолеваете преграду.

Скажем, когда герой прыгает по островкам сохранившейся обшивки корабля, у него есть два принципиальных исхода: он куда-то провалился или нет. Если у героя итог броска выше, чем сложность, ему удаётся добраться, куда он желал. Если итог меньше – это очень плохо... Вы можете зацепиться ногой за силовой кабель, обесточив корабль, если это важно в сцене, или таки свалиться, получив повреждения.

Поскольку Преодоление служит не для создания новых аспектов, все последствия, скорее, лежат в плоскости событий и носят менее формализованный характер. Это специально сделано для повышения рисков. Если вы готовы решить сцену переговоров, погони или умственных терзаний в один бросок, ожидайте и того, что это может сыграть против вашего героя, существенно осложнив ему жизнь. Не удрал от погони – значит, схвачен, связан, прижат к стенке. Не залез на стену – значит, сорвался с неё. Вот почему, кстати, имеет смысл обговаривать риски перед броском.

Таких действий на самом деле много. Нельзя частично победить в гонке, всего на половину собрать рабочий звездолёт или купить вещь не до конца – во всех этих заявках игрока интересует полный успех. Впрочем, как говорилось ранее, если вы хотите из своего действия извлечь пользу, превратить победу в аргумент или рычаг для давления в будущем споре – вы наверняка прибегнете к правилам создания аспекта.

Так же вы можете преодолевать созданные аспекты сцены, если имеете логическое обоснование и удачный бросок. Преодолённый аспект изымается, он не имеет больше силы в этой сцене.

Результат такого действия может привести к:

- Результат вашего броска выше сложности на 3 и больше пунктов. Это стильный успех. Вы можете дополнительно создать Аспект на 1 или снизить уже созданный на 1, если обоснуете как;
- Результат вашего броска выше сложности. Вы все сделали как надо и преодолели проблему;
- Результат вашего броска равен заявленной сложности. Вы выбираете: прийти к успеху, но дать жетон оппоненту или не прийти, но взять жетон самому.
- Результат вашего броска ниже заявленной сложности. Мастер может предложить вам «большую цену» за успех. В противном случае вы потерпели неудачу, вряд ли мир просто не изменился, вероятно, вас ждут озвученные риски.

Создание аспекта сцены

Успешный бросок вашей заявки создаёт новый аспект сцены, которым впоследствии воспользуются союзники или вы сами, если найдёте ему логическое применение.

Поискать в куче хлама исправный инструмент, уронить на противника шкаф, чтобы запереть его внутри, приободрить истощённых долгим переходом товарищей – это всё создание аспекта.

Если аспект вам помогает, вы можете использовать его силу, прибавляя к модификатору, если мешает, его будет использовать мастер против вас.

Отличие: да вы не получаете бесплатных применений, аспект просто добавляет свою силу к броску. Т.е. если вы нашли рабочие инструменты силой 1, то вы прибавите этот модификатор, когда вы будете что-то ремонтировать.

Аспекты можно найти, создать руками, обратить на них внимание, попросить в долг или купить, вспомнить, подготовить или заработать – что больше отвечает условиям, в которых оказались ваши персонажи. Вы можете создать Аспект в любой момент истории, он будет с вами столько, сколько понадобится, независимо от метода создания, но после первого его призыва, существует только до конца сцены, в которой его призвали. После этой сцены их забывают, теряют, ломают, расходуют или они просто становятся неуместны.



Результат создание может привести к:

- Результат вашего броска выше сложности на 3 и больше пунктов. Это стильный успех. Получите аспект сцены силой 2.
- Результат вашего броска выше или равен заявленной сложности. Получите аспект сцены силой 1.
- Результат вашего броска равен заявленной сложности. Вы получаете усиление, кратковременный аспект, дающий +1 к одному следующему броску до конца этой сцены и только вам, или усиление получает оппонент, а вы берете жетон.
- Результат вашего броска ниже заявленной мастером сложности, у вас не получилось.

Мастер может использовать это действие для нанесения повреждений персонажем игроков, как физических, так и ментальных. Т.е. в место силы аспекта он наносит 1 или 2 повреждения.



Создание vs Преодоление

Если кажется, что все можно решить преодолением, побеждая раз за разом любую проблему, хватая ее за шкирку и запихивая в чулан. Стоит понять, что Аспект, это факт который помогает вам, и порой без этих фактов никуда не деться.

Например: персонажи игрока обнаружили маленького чужого, который показался большинству из них миленьким, с учетом их собственного внешнего вида. Но при этом он бегал и капал везде слюньками, не только разрушая корабль кислотой, но и в попытке кого-то схомячить. Проблема ли запереть его в кладовке? Все мы видели к чему это приводит. Чужой прожигает дырку в полу и с улюлюканим сжирает очередного людишку. Если игрок хочет таким образом преодолеть проблему, не просите с него бросок, тем самым подсказав, что эта заявка не изменит ситуацию. Если игроки не начнут дальше разбираться с этой проблемой, то просто сообщите о побеге в удобной вам форме. Он прожигает дырку, попутно повредив систему безопасности, жизнеобеспечения или падает прямо в лабораторию к ученым, где, немного подкрепившись, стал раза в три больше.

Что бы помогло в решении это проблемы? Создание пары фактов: укрепление кладовки от его коготков; разработка покрытия, устойчивого к кислоте чужих; анатомически удобный намордник для каждого из ртов; или профессиональный великий комический охотник, выдрессирует его так, что он не сможет пускать слюнки без команды. Да и мало ли, что могут еще придумать игроки. Ведь вы лишь в умах людей «низшие расы», по факту в ваших руках самое страшное оружие – фантазия.



ПОВРЕЖДЕНИЯ

Получая повреждения от мира или персонажей мастера, игрок берет красную фишку раны на руку. Мастер может сыграть его до любой заявки как «ухудшенное состояние», добавляя -2 к проверке. После такого использования, красная фишка скидывается и берется синяя, отмечающая повреждение, но уже не несущая в себе ухудшений.

В карточке персонажа указано какое количество повреждений он может иметь, если количество фишек в руке должно превысить это число, персонаж игрока не получает фишку, вместо этого – он выводится из сцены, а жетон получает мастер. Персонаж может быть выведен физически: упал в шахту лифта, смыт волной хлама из подсобки. Может с ним случилось что-то страшнее: взят в плен пиратами, угодил в кокон к королеве пауков или он боится клоунов, и не вернется в тот отсек, пока они там. Если мастер считает, что игра подходит к концу, логичным будет вывести персонажа из сцены его гибелью, или побегом на свой корабль, откуда он больше не сунет нос до конца игры.

ЛЕЧЕНИЕ

Правила предполагают быструю игру, где восстановление повреждений лишь замедляют ее темп, дают отсрочку, склоняют людей к постоянной попытке обратить последствия, которые, уже случились с их персонажем.

В случае заявки на лечение, регенерацию, подпитку, сливания с отрубленными кусочками или как бы иначе не восстанавливалась раса игрока – попробуйте ***преодолеть*** последствие. Бросок кубиков приведет к следующему:

- Результат вашего броска больше результата сложности. Мастер может тут же, без призыва, обменять вам красную фишку повреждения на синюю. Что подчеркнет процесс восстановления;
- Результат вашего броска выше сложности на 3 и больше пунктов. Это стильный успех. Можете обменять две фишки, если таковые есть.
- Результат вашего броска равен сложности, у вас ничья. Вы выбираете, прийти к успеху, но дать жетон мастеру или не прийти, но взять жетон самому.
- Результат вашего броска меньше сложности. Вы лишь навредили, мастер может взять жетон, выдать вам еще одну красную фишку повреждения, обменять уже синюю фишку на красную или как-то иначе осложнить ситуацию. Ибо преодоление не может быть без рисков.

ЖЕТОН

В тексте неоднократно были указаны «жетоны». Жетоны, это некий аналог симпатии и доверия, они предоставляются зрителями, если вы популярны или работодателями за доверие и качественное исполнение своих обязанностей. Вы можете тратить жетоны на следующие пункты:

Снять ограничители

Напомню, все Уборщики сдерживаются, для обеспечения безопасности окружающим. Это первостепенная задача вашего руководства, более важная, чем наведение порядка. Поэтому обладай вы сверхсилой, умей гипнотизировать или летать, все это вам не доступно или сильно ограничено, чтобы вы значительно не превосходили обычного человека. Но снимая ограничители, вы можете в рамках одной заявки явить всю свою мощь.

Однако сверхсилы, магия, навороченные киберимпланты, мутации – все это имеет очень разные возможности, уйму применений и вариантов, расписать их все невозможно. В данных правилах это имеет один инструмент реализации, что упрощает работу мастера, полагаясь лишь на фантазию игрока и описание. Ведь если вы умеете выращивать шипы, понятно, что вы не можете раствориться посреди комнаты или телепортироваться через стену. Именно описание, что за силы у вашего героя, определяет то, что вы можете делать. Что же отличает обычную попытку спрятаться в хламе и человека невидимку?

1. Доступность. Вы расширяете сферу доступа для Характеристики благодаря вашей расе. Т.е. человек не может поднять и бросить машину или спрятаться в абсолютно пустом офисном коридоре – игрокам следует пересмотреть заявку, но гигантский муравей или хамелеон это могут. Сам бросок при этом не меняется – относительно подвязок Характеристики и помогающих Аспектов.
2. Прибавка. Вы получаете +2 к проверке с использованием этих сил. Так как вы изначально делаете описание, прибавка идет до совершения броска.

Главное правило – вы не можете сделать то, что не соответствует вашей расе. Хотя, вы сами их придумали, так что и их возможности можете развивать по ходу игры. *Желейный монстр после кипячения может перемещается как пар, пока не остынет – почему бы и нет.*

Сообщить факт о расе

Может помочь с преодолением ряда проблем, без броска или же для создания возможностей. Однажды заявленный факт будет истинным пока его не разрушат или не исправят, если такое вообще возможно. Факты о расе позволяют заявить, что вы легко живете в открытом космосе или купаетесь в лаве, ваша кожа как сталь, или вы можете проскакивать в щели величиной со спичку. Если игрок готов отдать жетон ради заявления особенности его персонажа – это отлично, выслушайте, задайте наводящие вопросы и используйте факт не только во благо.

Призвать аспект

Вы тут же получаете аспект с силой 1. Призвать его можно прямо перед броском, чтобы получить бонус сразу или оставить его в закромах на будущее. Можете так же считать этот пункт, как заявление факта о мире или текущей сцене.

Например: Пока приборы навигации отвлекают пилотов, Меркурио хочет стащить ланч, это может послужить приманкой для зубастиков. Обычно это бы потребовало проверку, на попытку украсть что-то или взлом раздатчика еды. Но игрок предлагает жетон, чтобы ланч просто стоял на обеденном столе, за спинами препирающихся пилотов не понимающих данные. Тем самым создается аспект «вкусная жратва 1».

В данном примере показано как эта опция расширяет нарративные права игрока, он создал ланч на столе и заявил о споре пилотов, не справляющихся с ситуацией, все это стало фактом.

Второй шанс

Вы можете перебросить любой бросок, если его результат вас не устраивает. Опишите это как стимул от организаторов или спонсоров канала, подталкивающих участников программы на успех или провал. Уборщику могут ввести возбудители и стероиды, или наоборот успокоительные, да и просто шарахнуть током. Описание будет зависит от результата броска, пришли ли вы к успеху или провалились – делая подчас провал не результатом некомпетентности вашего персонажа, а очередным вмешательством третьих лиц, что тут же можно подчеркнуть новым приказом от руководства.

БРОСКИ МАСТЕРА

Мастер может не бросать кубики – устанавливая сложность, не полагаясь на дополнительный рандом. Естественно броски не запрещены, и правило: играйте, так как вам удобно – все еще в силе.

Главное что вам стоит усвоить – называйте сложность до броска игрока, всегда. Игрок должен знать, что ему мешает, и на что он идет.

Основным значением определения сложности, кроме аспектов, проблем и повреждений, является сложность сцены. Чтобы не заниматься прописыванием характеристик у каждого персонажа и сцены, вам достаточно взглянуть на время, определив, сколько уже длится ваша партия и далеко ли до развязки.

Если обычно вы водите 6 часов, то:

- Первые три часа: примите сложность за +1;
- Четвертый и пятый: сложность +2;
- Последний час или последнюю сцену: +3.

Знакомый с FateShot вариант, довольно простой в исполнении.





ЖЕТОНЫ МАСТЕРА

В начале сессии возьмите в руку количество жетонов, равных удвоенному количеству игроков. Вы можете, в отличии от игрока, тратить их лишь на следующие пункты:

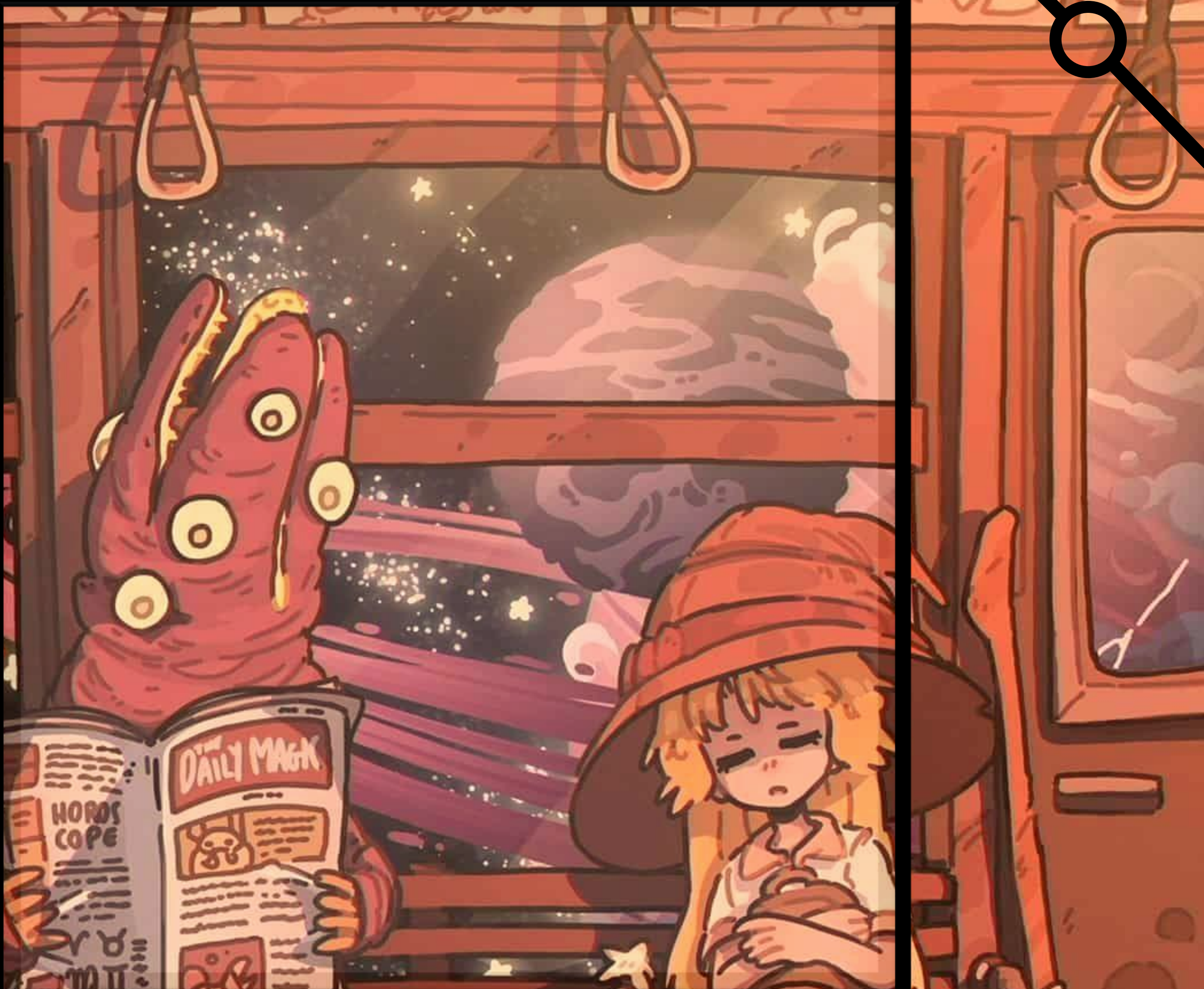
- Призыв аспекта. Вариант идентичный варианту игрока, введите в повествование факт, наделенный механической силой, изменяющий шансы игрока на успех. Однако мастер может скинуть и два жетон, чтобы призвать аспект на +2. *Пираты* ***вооружены****, добавь жетон, покажи* ***вооружение*** *не просто описанием, а бонусом. Кибервампир на ваших глазах сожрал все запасы ремонтного отсека, теперь он* ***переполнен энергией****, что явно делает его опасным противником.*
- Навязывание проблемы. У каждого персонажа есть своя проблема, ее навязывание показывает, что может в этой сцене мешать персонажу. *Система охлаждения сломана, реактор раскален, добавь жетон и озвучь, что ледяная глыба, раса из чистого льда, начинает таять, дав ему -1 на попытку все исправить без явных последствий.*

Помните, что на бросок может влиять лишь что-то одно: проблема или повреждение.

СОВЕТЫ МАСТЕРУ

Краткий список советов:

- Не бойтесь показать жизнь уборщиков сложной! Дайте им проблемы, у которых нет решения, пока игроки его не найдут. Покажите несправедливость их положения, когда они работают там, где должны работать квалифицированные дипломаты или взвод солдат.
- Не забудьте оставить место для юмора, казусов, бестолковости ситуаций, глупости людишек, руководства и тем более прочих уборщиков.
- Дайте силам уборщиков реальное влияние на мир и ситуацию, не бойтесь их, пусть герои будут крутыми, они все равно будут ограничены экономикой жетонов и неостановимым ростом сложности. Не стремись к балансу, стремись дать возможность проявить себя и фантазию!
- Не бойтесь бить персонажей, они все равно смогут остаться в игре, ибо до финала вы можете выводить их из сцены как угодно, осложняя ситуацию, но не лишая их возможности вернуться.
- Слушай цели игроков. Дай им шансы и сложности на пути, построй с ними тот финал, к которому они стремились. Это лишь ваншот, пусть получат эмоции, а не ограничения!



ПЕРСОНАЖ



ОСНОВНЫЕ ПУНКТЫ

Если вкратце из каких пунктов состоит создание персонаж:

Раса – что вы за существо, от куда, в чем ваши особенности?

Характеристики – числовые модификаторы, которые вы добавляете к проверкам.

Проблема – лично ваша проблема или проблема всей расы.

Повреждения – сколько повреждений в ходе приключения может выдержать ваш персонаж.

Доверие – сколько жетонов может хранить ваш персонаж.

РАСА

Вы другой, Иной – инопланетянин, миф или иная чуждая человечеству форма жизни. Тут нет больших ограничений: ваш персонаж может быть зеленым человечком, тентаклевидным грибком, сошедшим со страниц сказок серым волком или размороженным бигфутом. Главное, что он разумен, умеет изъяснятся и достаточно близок человеческому пониманию, чтобы его наняли на исполнение не сложной работы. Запишите свою Расу – что иного в вашем персонаже? Во время приключения вы можете использовать ее за Жетоны, совершая действия, поистине недоступные обычному смертному.

ХАРАКТЕРИСТИКИ

Ваш персонаж определяется четырьмя Характеристиками, которые говорят вам, в чем он хорош, и как вы можете справиться с неприятностями. Распределите следующие значения по Характеристикам (3; 2; 1; 0). Если вам не нравится стандартный путь в распределении характеристик, просто распредели между ними 6 пунктов, так как ты считаешь нужным, начиная от нуля и не повышая характеристику больше чем до трех.

Характеристики отвечают за преодоление характерных им проблем, рядом с характеристикой указаны навыки из Fate, для ориентации и более подробного описания возможностей.

Тело – способность высоко прыгать, быстро бегать, много поднимать, иметь отличную реакцию, справляться с нагрузкой на организм, перегрузки, яды и температуры, а так же наличие прекрасного зрения, нюха и слуха.

Fate навыки: Телосложение, Атлетика, Внимание, Вождение.

Ум – способность разбираться в машинах и механизмах, программировать, чинить, использовать гаджеты и прочие устройства, легко разгадывать загадки и знать все на свете.

Fate навыки: Знания, Ремонт, Лечение, Расследование.

Дух – умение манипулировать, быть уверенным в себе и зарождать эту веру в других проявляя свой внутренний стержень.

Fate навыки: Взаимопонимание, Воля, Провокация, Эмпатия.

Хитрость – способность скрываться, прятать, лгать, воровать, взламывать механические и электронные замки, и прочее связанное с криминальной направленностью.

Fate навыки: Взлом, Обман, Скрытность.

ПРОБЛЕМА

У всех в этом мире есть проблемы, криптонит, мешающий жить. Вы могли держать её при себе или рассказали о ней другим.

Проблема – это часть повседневной жизни, что-то, что беспокоит вашего персонажа, то к чему он не ровно дышит, или то, что явно лишает его сил. Во время игры мастер будет использовать Проблему, чтобы создать неприятности вашему персонажу.

Выбирайте Проблему, которую хотите исследовать во время приключений. Это сигнал от вас мастеру: поставь моего персонажа перед такой проблемой или дай возможность, и я сам введу ее в повествование! Мастеру не надо тратить жетоны чтобы выводить ее на первый план, выставлять ее угрозой, но он может использовать их для осложнения связанных с проблемой заявок.

Если вы разрешаете Проблему персонажа, то должны выбрать новую перед следующим приключением, или сразу на сессии получив за это жетон – вы с мастером хорошо постарались.



ПОВРЕЖДЕНИЕ И ДОВЕРИЕ

Чем больше ваш персонаж работает в данной сфере обслуживания, тем больше у него поклонников и доверия от работодателя. Однако из-за постоянного риска жизни, физическое и ментальное состояние героя подорвано, но лишь вам решать какое по счету задание он выполняет

Повреждения – максимальное количество фишек повреждений, которое игрок сможет держать в руке. Если вы получаете фишку повреждения, но у вас нет под нее места, мастер решает вашу судьбу и получает жетон.

Доверие – максимальное количество жетонов, которое игрок сможет держать в руке. Если вы получаете жетон, но у вас нет под него места, он сгорает. В начале сессии наберите столько жетонов, сколько у вас Доверия.

Выберете опыт персонажа на этой работе:

- Я тут первый раз – Повреждения 3; Доверия 2.
- Повидал не мало – Повреждений 2; Доверия 3.
- Ветеран бизнеса – Повреждений 1; Доверия 4.

ОСТАЛЬНОЕ

Имя. Дайте вашему персонажу имя.

Описание. Запишите что-нибудь о том, как выглядит ваш персонаж, и что он собой представляет как личность. Все что поможет, когда вы будете отыгрывать его. Например, как он говорит и двигается, какую одежду носит, какими силами обладает и т.д.

Любимая песня. Выберите свою любимую песню или музыку. Попытайтесь выбрать песню, которая говорит что-то о том, кто ваш персонаж. Вы также можете использовать песню как «тему персонажа», чтобы включать за игровым столом, когда это необходимо.

Отношения. Определите свои отношения с другими персонажами в истории. Это лучше всего делать вместе с другими игроками. Если у одного героя есть Отношение «бывшая жена» к другому, игроки должны согласиться с тем, что их персонажи действительно были в браке. Не стоит делать из персонажей врагов, но иметь определенную напряженность в группе – это весело. Как – любовь, зависть или недоверие.





ПРИМЕРЫ





Розовый

ХАРАКТЕРИСТИКИ:

Тело	2
Ум	1
Дух	0
Хитрость	3

РАСА:

Жевательнорезиновый монстр

ОПИСАНИЕ:

Взращенный при попытке вырастить клона из ДНК оставленной на жвачке под партой, по сути состоит из накопленных резинок, которые он тщательно очищал на работе уборщика, и хранил в себе. Имеет приятный запах бабл-гама. Может легко менять свою форму, имитируя знакомые объекты, включая звуки и запахи, становясь твердым засыхая и податливым от влаги. Может разделяться на несколько объектов, но сознание есть лишь в одном, остальные могут выполнять лишь простейшие команды. В общении сдержан и податлив, прогибаясь под оппонента, периодически забывается, начиная общаться, изменяя свой запах.

ПРОБЛЕМА:

Постоянно кто-то хочет откусить кусок.

ОПЫТ РАБОТЫ:

Долго работал на городские службы, работа не столь опасная, но в целом похожая.

Повреждений: 2

Доверия: 3



Виктория

ХАРАКТЕРИСТИКИ:

Тело	3
Ум	0
Дух	2
Хитрость	1

РАСА:

Космический вампир

ОПИСАНИЕ:

Трудно сказать от космической радиации ли или от слишком частого просмотра сумерек, некоторые, в прошлом люди, сильно меняются. Данную чуму назвали вампиризмом. Хотя кроме желания поглощать себе подобных, умения гипнотизировать, сверхсилы, ожогов от серебра, слухов об обращении в летучую мышь и туман... В общем, ничем другим они на вампиров и не похожи. Особенно отношением к свету. Свету, а особенно солнечному, они радуются, отражая его словно диско шар всеми цветами радуги. А вот тьму они боятся.

ПРОБЛЕМА:

Туда не пойду, там света нет…

ОПЫТ РАБОТЫ:

Виктория только устроилась на работу, вместо собеседования у нее был суд о краже донорской крови. И никаких резюме.

Повреждений: 3

Доверия: 2



Пушок

ХАРАКТЕРИСТИКИ:

Тело 1
Ум 3
Дух 1
Хитрость 1

РАСА:

Чернокот

ОПИСАНИЕ:

Дети черных дыр всегда принимают образ чего-то приятного и милого глазу, так для человечества они кажутся котиками. Но благодаря собственному гравитационному полю, способны на многое, даже с лапками. Очень часто используются как утилизаторы, ибо жрут все, что не приколочено, имеют отрицательную черту становится тем, что едят. Пушок, до вынужденного трудоустройства, сожрал библиотеку, в его случае опыт и правда, пришел с ошибками. Теперь он тщательно следит за своим рационом, но в экстренный момент может открыть внутреннюю черную дыру, чтобы что-то сожрать или выплюнуть.

ПРОБЛЕМА:

Мания сожрать новые знания, буквально.

ОПЫТ РАБОТЫ:

Не много, лет сорок, судя по бумагам, еще около двух тысяч лет и сможет расплатиться за ущерб. Пользуется популярностью у зрителей, хотя они так и не могут решить какого он окраса.

Повреждений: 1

Доверия: 4

УБОРЩИКИ

NIGHTMAN

БЛАГОДАРНОСТИ

Спасибо авторам ***Fate***, ***FateShot***, ***Cortex*** за идеи воплощенные в хаке и художнику ***Carles Dalmau***, чей арт я использовал на страницах книги.

Viola – за редактору какой-то части этого безобразия.

Окта – за редактуру всего остального, которой пришлось пробираться через мои потоки мыслей и корявую орфографию.

Villeman, Malikr и Marado – за тест механики правил, на раннем этапе их написания.

Liquid_spirit – за идейное вдохновение и корректировку сеттинга, а так-же, игру на его основе.

Спасибо